

Die vage Hoffnung, in unsere gebaute Zukunft blicken zu können, war der Anstoß, Science-Fiction-Filme genauer in Hinblick auf ihre Architektur zu untersuchen. Dieses um so mehr, als das Genre Lust und Neugier weckte.

Architekturutopien sind aus der Mode gekommen. Vielleicht liegt der Grund in der Skepsis gegenüber fertigen Modellen, die in ihrem oft absoluten und idealen Charakter, dann den Realitäten angepasst, der Vielschichtigkeit der tatsächlichen Bedingungen nicht gerecht werden konnten. Über die Frage nachzudenken, wie Menschen in Zukunft in einer gebauten Umgebung zusammen leben werden, erübrigt sich nicht und ist meines Erachtens dringlich. In der Architekturdiskussion spielt diese Debatte gegenwärtig keine Rolle mehr.

Nach den ökologischen Gedankenansätzen der 80er Jahre scheint die Gegenwart eine resignative Haltung der Zukunft gegenüber einzunehmen. Man trennt zwar vorschriftsmäßig seinen Müll, scheint aber zu wissen, daß es angesichts des Ausmaßes der Probleme nur wenig Sinn macht. Der einzige Ausweg liegt offensichtlich in der Abkehr von den Problemen. Die Flucht in eine bessere, heile Welt, wie zum Beispiel die vermeintliche Stadt des Bürgers, die Metropole des ausgehenden 19. Jahrhunderts, die ja in Berlin wieder auferstehen soll, wird uns ja gerade in Berlin vorgeführt. Von dort ist es nur ein kleiner Schritt zu „Celebration“, die Stadt des Walt-Disney-Konzerns, auf die in einem Beitrag von Mark Morris während des Bauhauskolloquiums hingewiesen wurde.

Das Lexikon beschreibt Science-Fiction als abenteuerlich-phantastische Dichtung utopischen Inhalts auf naturwissenschaftlich-technischer Grundlage. Utopie wird als Schilderung eines erdachten (erhofften oder befürchteten) Gesellschaftszustandes (ursprünglich ein Idealzustand) definiert.

Es handelt sich somit bei den Science-Fiction-Filmen um Beschreibungen zukünftiger Gesellschaftszustände auf zumeist naturwissenschaftlich-technischer Grundlage.

Der Begriff „naturwissenschaftlich-technische Grundlage“ ist heute sicherlich nur noch bedingt tragfähig. Er erinnert eher an das 19. Jahrhundert und die industrielle Revolution und ruft Bilder aus den Romanen Jule Vernes und die technologische Phantasie einer „Nautilus“ hervor. Eine Auseinandersetzung mit Science-Fiction-Filmen ist heute eine Auseinandersetzung mit der Ablösung dieser tradierten Bilder durch Elektronik und Information.

An dieser Stelle sollte nach den gewohnten Regeln ein wissenschaftlicher Diskurs begonnen werden, aber welchen Sinn macht das?

Eine interessante These, die in den Diskussionen des Kolloquiums einige Male formuliert wurde, beschrieb provozierend, daß gerade in der Verweigerung dieses Diskurses eine subversive Kraft liegt. Das scheinbar oberflächliche Leben der „Generation

X“ nach dem persönlichen Lustprinzip bedeute die Freiheit, zu nehmen, was gebraucht werden kann und den Rest auf den Müll zu werfen. Die Benutzung der Elektronik und der neuen Informationssysteme ist nicht von einem moralisierenden, scheinbar politischen Denken in den tradierten Regeln eines wissenschaftlichen Diskurses abhängig zu machen. Diese Denkweise sei auch in seiner mahnenden, kritischen, konfrontativen Haltung an sich systemverfestigend.

Der Glaube an den politischen Raum als Entscheidungsraum und von dort mittels eines Diskurses Veränderungen zu bewirken, etabliert immer wieder aufs neue ein Scheingefecht. Es geht auch nicht darum, das System zu destabilisieren oder zu verändern, sondern jenseits seiner Regeln persönliche Bedürfnisse und die eigene Vorstellung von persönlicher Freiheit im Gebrauch der neuen Technologien zu verwirklichen und nicht der Dialektik eines letztlich 68er Feindbildes (Mensch und Technik) auf den Leim zu gehen – und das ist durchaus hoffnungsvoll gemeint.

Es macht sicher keinen Sinn, Science-Fiction-Filme zu beschreiben. Alle Beschreibungen, die ich bis jetzt gelesen habe, sind ziemlich blutleer und wirken etwas angestrengt – keine Spur von der Leichtigkeit des Sehgenusses. Dennoch ist es interessant zu erfahren, wie die Botschaft der Filme sich verändert hat, welche architektonischen Mittel benutzt wurden und wie sie sich den verändernden Aussagen angepaßt haben. Vielleicht werden wir herausfinden, ob es den Filmen gelingt, wenn auch nur punktuell, die Grenzen ihrer eigenen Zeit zu überschreiten und tatsächlich ein Stück Zukunft vorwegzunehmen. Oder sind sie Parabeln ihrer jeweiligen Zeit, die die Gegenwart in der Zukunft beschreiben und in Frage stellen? Gaukeln die Science-Fiction-Filme uns die Gegenwart nicht als Zukunft vor?

William Cameron Menzies drehte 1936 in England den Film „Things to come“. Die Geschichte beginnt 1940 mit dem Ausbruch des 2. Weltkriegs, sie hält 1970 in einer total zerstörten Zivilisation inne, die in die Steinzeit zurückgefallen ist. 2036 ist die Gesellschaft friedlich und wohlhabend, ein technisches Traumland, nur getrübt von den Massen, die, unfähig zur Vision, den technischen Optimismus ihrer Führer nicht teilen. Am Schluß des Films wird ein junges Paar ins All entsandt, um irgendwo eine neue hingebungsvollere technologieverständigere Gesellschaft zu gründen. H.G. Wells, der die Romanvorlage lieferte und bei der Realisierung des Films maßgeblich Einfluß hatte, wird als Vertreter einer positivistisch, technokratisch-sozialen Utopie beschrieben. Die Technik bietet in diesem Film die Vision einer besseren Welt. Wer die Chance hat, diesen Film zu sehen, sollte ihn auf keinen Fall verpassen. Die supermoderne Ausstattung in Stromliniendesign aus Stahl und Glas ist atemberaubend. „Metropolis“ von Fritz Lang, allerdings schon von

1926, erscheint dagegen in seinen Großstadtphantasien seltsam antiquiert.

In den Science-Fiction-Filmen der 50er Jahre bemühte man sich redlich, den Menschen nach den Erfahrungen des Krieges wieder mit der Technik zu versöhnen. Man erkannte die ästhetische Qualität technischer Apparaturen, die dann, naiv vereinfacht und banalisiert, in einer Schöner-Wohnen-Ästhetik selbst doch eher etwas spießig und muffig, bestenfalls futuristisch-skurril den Filmsets ihren Rahmen gaben. Das Genre hat in dieser Zeit gelitten. Die kruden Stereotype mußten ideologische Konfrontationen in der Zeit des kalten Krieges stützen. Die DEFA Produktion „Der schweigende Stern“ von 1960 überwindet diese Konfrontation in der Utopie des friedlichen und harmonischen Zusammenlebens aller Nationen natürlich unter der Führung des Ostens. Eine Expedition von Wissenschaftlern aus Ost und West entdeckt auf der Venus, dem Schweigenden Stern, Überreste einer untergegangenen Zivilisation, die sich durch ihre destruktiven Impulse selbst zerstört hat. Es wird jedoch gerade bei der Betrachtung der Filme jener Zeit deutlich, daß Dekoration und Ausstattung an den Stil und den Code ihrer Zeit gebunden sind. Deshalb amüsieren sie uns heute und wirken oft lächerlich. Die Zukunft, schon längst Vergangenheit geworden, bleibt in den 50er Jahren ganz besonders in ihrer Gegenwart stecken.

Die 60er Jahre sind berauscht von der Zukunft. Sie überhöhen und idealisieren das Technische und machen es zur allseits beliebten Metapher. Die Metabolisten suchten eine Vermittlung zwischen Individuum und Massengesellschaft, Natur und High-Tech, Zelle und Kosmos. Film und Architektur nehmen gemeinschaftlich mikrobiologische Prozesse und Strukturen, häufig in dem Bild von Zelle und Kapsel, in ihre Vorstellungen vom Raum auf. Für diese Konzepte stehen Architekten wie Kisho Kurokawa, Jona Friedman, Walter Jonas. Die Idee der Raumstadt, die in Film und Architektur dieser Zeit häufig beschrieben wird, bezieht sich letztlich noch auf städtebauliche Vorstellungen Le Corbusiers, wie zum Beispiel auf seine diversen Konzepte zur Umgestaltung von Paris.

Viele Filme dieser Zeit sind kurze Höhepunkte, Momente einer ekstatischen Zukunftsvision, die in den Filmen zum Ende des Jahrzehnts ins Phantastische, Skurrile und Absurde gesteigert werden. Auch heute noch geraten wir in den Sog der halluzinatorisch-psychodelischen Bilder von Filmen wie „Barbarella“ (1967 von Roger Vadim) oder „Fantastic voyage“ (1966 von Richard Fleischer), die in ihrer Farbigkeit und organischen Abstraktion eine tatsächlich andere Welt erahnen lassen.

In diesem Zusammenhang möchte ich auf die bunt flimmernden Rauminstallation von Verner Pantons besonders hinweisen, die in ihrem radikal phantastischen Anspruch weit jenseits der Grenzen

von Stuhl, Schrank oder Kommode eine Vorstellung von den Möglichkeiten des Wohnens aufzeigen.

„2001–A Space Odyssey“ drehte Stanley Kubrick 1968. Cineastisch ein Höhepunkt, berstend vor Phantasie, bestimmt dieser Film eine Epoche, wächst über sich hinaus und nimmt gedanklich den Diskurs unserer Zeit (einer zerstörerisch wirkenden Technik) vorweg. Der Film ist eine Ode an das Nasa-Raumfahrtzeitalter, an eine glorreiche hochtechnisierte Raumfahrtarchitektur. Hier wird der technische Fortschritt ästhetisch hinterfragt. Kubrick beschreibt den Konflikt des Menschen mit der Technik, die immer perfekter, verführerischer, schöner und erotischer wird. Der Mensch steht vor der Entscheidung, sich dieser Technik zu entziehen oder sich mit ihr in eine neue Dimension zu erheben. In diesem ästhetisch perfekten, spiegelnden, leuchtenden und lichten Kunststoffszenario gerät der Mensch allerdings in logischer Konsequenz zum störenden Faktor. Die Technik ist ohne die menschliche Unzulänglichkeit doch viel schöner, hat der Computer erkannt, und verwehrt seinem Kommandanten die Rückkehr in das Raumschiff.

Der Science-Fiction-Film der 70er Jahre war geprägt von der Bedrohung einer zunehmenden Zerstörung der Umwelt. Der strahlende Glanz, mit der die Technik leuchtete, wurde erst zum Blendwerk und dann in den 80er Jahren schließlich stumpf im sauren Regen. In „Blade Runner“ (1982 von Ridley Scott) haben sich Tag und Nacht aufgelöst in einem schwefelig gelben Licht, nur aufgehellte von den Reflektionen der Neonreklamen in den Pfützen eines permanenten Regens. Die Großstadt wird als Moloch akzeptiert. Die Dominanz der audiovisuellen Medien beiläufig registriert.

Die Utopie dieses Filmes führt geradewegs in die Katastrophe und nicht, wie fast 50 Jahre zuvor in dem Film „Things to come“, in eine glücklichere Zukunft. Die Architektur hat diese Entwicklung, zumindest teilweise, mahnend aufgegriffen. In Arbeiten von Haus Rucker & co zum Beispiel wurden die Grenzen des Fortschritts und der drohende technologische Kollaps thematisiert. Aber Filme wie „Blade Runner“ gehen in ihrer Akzeptanz des Faktischen weiter. Dieses scheint den Architekten verwehrt. Wem ist es gestattet, mit Lust Katastrophenszenarios zu entwerfen und damit auf tatsächliche Bedrohungen hinzuweisen? Für einige Architekten, zum Beispiel Lebus Woods, wurde der Film zu einem Betätigungsfeld, in dem sie ihren Visionen Ausdruck verleihen konnten.

Die 90er Jahre vollzogen den Sprung in das elektronische Zeitalter. Der Science-Fiction-Film versuchte, die gesellschaftlichen Konsequenzen der sich verbreitenden neuen Medien vorwegnehmend aufzuzeigen.

Die Elektronik bewirkte eine Auflösung des Realen durch seine unendliche Wiederholbarkeit und den Verlust des Originals. Die Konsequenz ist die

Auflösung von Raum und Zeit im Internet. Unser räumliches Bewußtsein erweiterte sich durch die Erfahrung virtueller Bilder. Unsere Realität erweiterte sich um die Gleichzeitigkeit vieler Realitäten (Villem Flusser nennt das die Ausweitung des Realen zu „Möglichkeitsfeldern des Realen“).

Der Film „Johnny Mnemonic“ (1995 von Robert Longo und einem Drehbuch von Willam Gibson) beschreibt den Datenkurier Johnny, der sein Gehirn über ein Interface in seinem Kopf direkt an einen Computer anschließen kann. Bei einem illegalen Kurierdienst hat er sich mit Daten eines Pharmakonzerns überladen, es droht der Absturz seines Gehirns, natürlich ohne Neustartmöglichkeit. Rettung kommt von einer Gruppe anarchistisch-chaotischer Hacker, die sich in den unkontrollierten Freiräumen der verwahrlosten Großstadt eingenistet haben.

In „Total Recall“ (1990) bucht der Protagonist – Arnold Schwarzenegger – eine imaginierte Urlaubsreise auf den Mars. Bei der Datenübertragung der Erinnerung an diese Reise kommt es zum Kurzschluß, weil sein Gehirn bereits manipuliert wurde und sämtliche Erinnerungen gegen die künstlichen Erinnerungen der Persönlichkeit, in der er lebte, ausgetauscht wurden. Schwarzenegger begibt sich auf die Suche seiner selbst. Unfreiwillig verrät er auf dem Mars die in Guerrilla-Aktionen das korrupte System bekämpfenden Mutanten. Er muß feststellen, daß seine manipulierte Persönlichkeit benutzt wurde und seine eigentliche Persönlichkeit ein brutaler Spion der Machthaber war. Schwarzenegger rettet den Mars und entscheidet sich schließlich für seine zweite, manipulierte, aber gute Persönlichkeit.

Im Science-Fiction-Film der letzten Jahre zerfällt die Realität in eine real-haptische und eine elektronische, virtuelle Welt. Bleibt die reale Welt weiterhin im „after Future set“ des Chaos, der diktatorischen Weltbeherrschung, in der Endzeitstimmung einer ökologischen Katastrophe stecken, so ist die elektronische Welt verheißungsvoll. Sie strahlt sphärisch, esoterisch und lädt ein zum spannenden Abenteuer, während sich das Zusammenleben der Menschen in ihrer physischen Realität einer vorkulturellen Phase annähert. In den Straßenschluchten der Städte bekämpfen sich rivalisierende Banden. Die Quartiere sind verwahrlost und zerfallen. Jegliches soziale Leben ist dem Kampf gewichen. Es herrschen Anarchie und Chaos. Fernab davon abgeschottet, zumeist in der heilen, luxuriösen Penthauswelt der Wolkenkratzer, treffen einige Wenige die eigentlichen Entscheidungen. Der Mob bleibt sich, von oben belächelt, seinen Scheingefechten überlassen.

Die Masse glaubt vordergründig, einen Kampf um Veränderung zu führen, ahnt aber, daß dieser Kampf zum Selbstzweck geworden ist. Der einzige, der dieses System durchbrechen kann, ist, nach bekannten Mustern, der Einzelgänger, der einsame Held, der zumeist als Out Law, nur seinen eigenen

Gesetzen folgend, schließlich die Machthaber zur Strecke bringt. Der Betrachter allerdings weiß, daß das entstehende Machtvakuum sofort wieder gefüllt werden wird.

Ein Beispiel der gelenkten, die Realitäten wechselnden Persönlichkeit wird in dem Film „12 monkeys“ (1995 von Terry Gilliam, der ja auch „Brazil“ gemacht hat) beschrieben. Dort wird der Protagonist Bruce Willis aus der Zukunft in eine Vergangenheit befördert, um dort, korrigierend eingreifend, eine die Zukunft beeinflussende Entwicklung zu verhindern, deren Ursache er dann tragischerweise selbst wird.

Ist es gerechtfertigt zu sagen, daß die Architektur sich lieber der virtuellen Welt zuwendet und die reale in ihrer Hoffnungslosigkeit sich selbst überläßt oder allenfalls in den inszenierten Traumwelten einer Disneyworld, wie in dem Siedlungsprojekt Celebration, die sich verschärfende gesellschaftliche Divergenz und Polarisierung verdeckt und ausklammert? Diese schöne neue Welt ist dann natürlich nur für einige Wenige zugänglich. Das Daimler-Benz-Areal am Potsdamer Platz in Berlin wird mit einem automatischen, elektronischen Verkehrsleitsystem ausgestattet, das die nicht Zugangsberechtigten oder Erwünschten ausschließt. Auf den DDR-Stadtplänen von Ost-Berlin war der Westteil der Stadt als weiße Fläche dargestellt und so für die nicht „Zugangsberechtigten“ inexistent gemacht worden.

Unsere Realität spaltet sich auf zwischen denen, die Zugang zu den elektronischen Medien haben, die teilnehmen können am gesellschaftlichen Prozess und denen, die ausgeschlossen sind – niemanden scheint es zu scheren.

Der neue Architekt ist demzufolge der „virtuelle Architekt“. Er designed Benutzeroberflächen nach architektonisch-räumlichen, ja sogar städtebaulichen Erfahrungsmodellen. Der klinische Raum des Computers schafft ideale Bedingungen. Alles ist steuerbar, Störfaktoren können berechnet oder ausgeklammert werden. Ein optimales Feld für das Streben der Architektur zum Idealzustand.

Die Science-Fiction-Filme der letzten Jahre machen die Spaltung zwischen haptischer und virtueller Realität offenkundig. Die Elektronik verändert die Welt nicht, sie schafft sich eine neue. Wenn die Science-Fiction-Filme über eine parabelhafte Zustandsbeschreibung hinaus eine real sich abzeichnende Entwicklung vorwegnehmen, muß es um so dringender sein, diese architektonisch zu diskutieren. Im Moment scheint es mir dringlich, die Beschreibung einer katastrophal sich entwickelnden haptisch-realen Welt nicht dem Film zu überlassen.

Ist jede positive Utopie fahrlässig? Die Bereitschaft, sich mit potentiellen Bedrohungen auseinanderzusetzen, ist der Sehnsucht nach lösungsorientierten Ansätzen gewichen. Ein Problem muß auf die schnellste, unkomplizierteste Art beseitigt

werden. Eine Problemlösung wird nicht mehr erstrebt. Der passiv reaktive Charakter, der dieser Strategie innewohnt, verwehrt sich einer aktiven Gestaltung.

Architektur muß hybride sein, wenn sie in die gesellschaftlichen Prozesse hineinwirken will. Sie muß die Balance wahren zwischen einem sektiererischen Sichverzetteln in Einzelheiten, was die vielen alternativen Ansätze der 80er Jahre zeigten, und sie

muß der Gefahr der neuen Medien widerstehen, in der Abhängigkeit zu ihrer verführerischen Perfektion die sich abzeichnende gesellschaftliche Divergenz zu verfestigen.

Verfasser:

*Dipl.-Ing. Frank Hassenewert
Berlin*